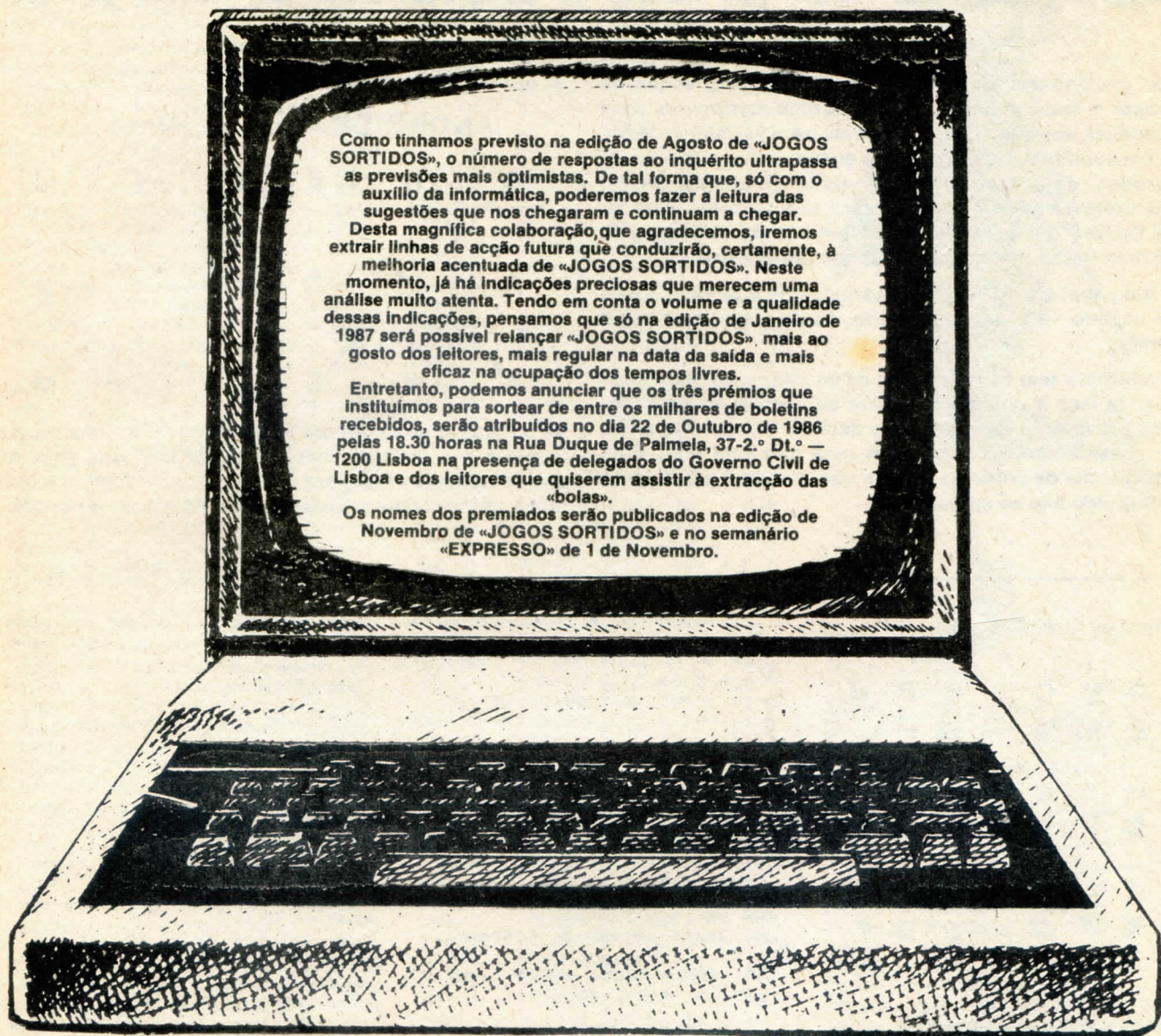


JOGOS PARA O SEU MICROCOMPUTADOR



Como tínhamos previsto na edição de Agosto de «JOGOS SORTIDOS», o número de respostas ao inquérito ultrapassa as previsões mais optimistas. De tal forma que, só com o auxílio da informática, poderemos fazer a leitura das sugestões que nos chegaram e continuam a chegar.

Desta magnífica colaboração, que agradecemos, iremos extrair linhas de acção futura que conduzirão, certamente, à melhoria acentuada de «JOGOS SORTIDOS». Neste momento, já há indicações preciosas que merecem uma análise muito atenta. Tendo em conta o volume e a qualidade dessas indicações, pensamos que só na edição de Janeiro de 1987 será possível relançar «JOGOS SORTIDOS», mais ao gosto dos leitores, mais regular na data da saída e mais eficaz na ocupação dos tempos livres.

Entretanto, podemos anunciar que os três prémios que instituímos para sortear de entre os milhares de boletins recebidos, serão atribuídos no dia 22 de Outubro de 1986 pelas 18.30 horas na Rua Duque de Palmela, 37-2.º Dt.º — 1200 Lisboa na presença de delegados do Governo Civil de Lisboa e dos leitores que quiserem assistir à extracção das «bolas».

Os nomes dos premiados serão publicados na edição de Novembro de «JOGOS SORTIDOS» e no semanário «EXPRESSO» de 1 de Novembro.

ENVIE-NOS OS SEUS PROGRAMAS ORIGINAIS E GANHE PRÉMIOS

Colabore connosco, enviando-nos o seu programa original, do seguinte modo:

1. Nome, morada, idade e n.º de telefone.
2. O programa de preferência em cassette, indicando o tipo e a capacidade do computador.
3. Uma descrição geral do jogo com as instruções necessárias.
4. Uma explicação detalhada da função das várias partes do programa.

Para: JOGOS SORTIDOS - Rua Duque de Palmela, 37, 2.º-Dto. - 1200 LISBOA

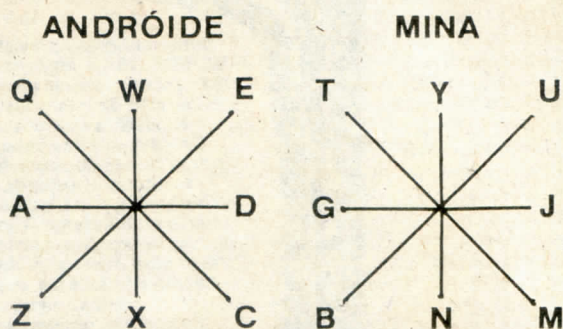
O rebentamento

Das profundezas da Galáxia, do planeta Arg, acaba de chegar o superpoderoso Vortex. Como sempre, as suas intenções não são boas. Prepare-se para assistir «in loco» às consequências da acção que encomendou aos GARES (Grupos de Acção Revolucionária «Especialistas do Spectrum») e pelas quais ele nunca será responsabilizado. Os GARES colocaram uma potente bomba nas caves do Castelo Rathbone, cujos efeitos são imprevisíveis.

O seu papel é o do ingénua andróide que guarda as caves do castelo — o seu adversário, neste jogo, controla a bomba.

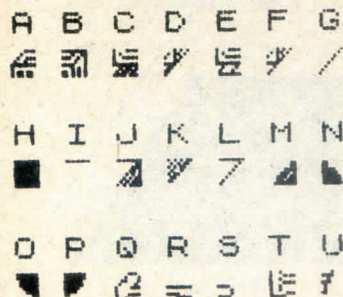
O andróide tem como missão desmontar a bomba, antes que ela faça ir pelos ares a torre do castelo, mas os GARES previram a eventualidade dela ser descoberta antes do rebentamento e montaram uma pequena mina com um sistema de controlo remoto que detonará a bomba se o andróide não se apressar.

As chaves de controlo são:



Se o jogador que controla a mina quiser dar uma espreitadela à sua própria posição, aquele que joga pelo andróide terá que olhar para o lado, por um momento, para que a «mina» prima a tecla «H» que lhe mostra a posição.

Chave do Gráfico VDG



Lines 1-14 Input names of players.

```

1 REM © 1986 WRENCH
2 REM *SET UP*
3 BORDER 7: INK 0: PAPER 7: C
LS: PRINT INK 3: "
4 GO SUB 9000
5 PRINT AT 9.5: "POKE 236
56,8: REM CAPS LOCK ON
6 PRINT AT 14.9: INK 9: "INPU
T NAMES*"
7 INPUT "NAME OF DROID: "; LI
NE D$
8 IF LEN D$>6 THEN LET D$=D$(
1 TO 6)
9 IF CODE D$>122 OR D$="" THE
N GO TO 7
10 INPUT "NAME OF MINE: "; LI
NE M$

```

```

11 IF LEN M$>6 THEN LET M$=M$(
1 TO 6)
12 IF CODE M$>122 OR M$="" THE
N GO TO 10
13 IF M$=D$ THEN GO TO 10
14 FOR X=21 TO 0 STEP -1: BEEP
.01,X: PRINT AT (ABS X-21),0: 0
HER 1: PAPER X 4: NEXT X: FOR
X=1 TO 50: NEXT X: FOR X=0 TO 2
1: BEEP .01,X: RANDOMIZE USR 328
0: NEXT X

```

Lines 200-205 Set player positions.

```

200 REM *INITIALISE*
201 INK 0: PAPER 7: BORDER 7
204 REM PLAYERS X POSITIONS
205 LET X=3: LET X1=14

```

Lines 400-421 Display the grid.

```

400 REM *DISPLAY*
410 CLS
420 PRINT AT 4,0: "
421 INK 1: PLOT 0,64: DRAW 95,9
6: PLOT 96,175: DRAW 0,-15: DRAW
159,0

```

Lines 425-457 Choose start positions.

```

425 REM *CHOOSE START POSITION*
426 PRINT AT 20,0: INK 2: "
INK 4: "PRESS KEY FOR START POS
ITION": INK 2: "

```

```

427 REM DROID'S START POSITION
428 PRINT AT 0,13: "CHOOSE START
": BRIGHT 1,D$
429 PRINT AT 3,14: "H D U
X"
430 POKE 23658,8: REM CAPS LOCK
431 LET A$=INKEY$
433 IF A$<>"A" AND A$<>"D" AND
A$<>"U" AND A$<>"X" THEN GO TO 4
30
434 IF A$="A" THEN LET Y=14
435 IF A$="D" THEN LET Y=18
436 IF A$="U" THEN LET Y=22
437 IF A$="X" THEN LET Y=26
438 BEEP .05,10: BEEP .05,12: P
RINT AT 3,14: "
439 PRINT AT X,Y: "": AT X+1,Y:
"
440 REM MINE'S START POSITION
441 PRINT AT 0,26: "
442 PRINT AT 0,26: BRIGHT 1,M$
443 PRINT AT 17,2: "G J Y
N"
444 POKE 23658,8: REM CAPS LOCK
445 LET A$=INKEY$
447 IF A$<>"G" AND A$<>"J" AND
A$<>"Y" AND A$<>"N" THEN GO TO 4
44
448 IF A$="G" THEN LET Y1=3
449 IF A$="J" THEN LET Y1=7
450 IF A$="Y" THEN LET Y1=11
451 IF A$="N" THEN LET Y1=15
452 BEEP .05,10: BEEP .05,12
453 PRINT AT 17,2: "
454 PRINT AT 20,0: "
455 PRINT AT 20,3: INK 0: "▲": A
T 21,3: "▼"
456 PRINT AT 21,5: "": INK 6:
INVERSE 1: "
457 LET B=31

```

Lines 500-560 If you're playing the droid, it's now your move.

```

500 REM *MAIN LOOP*

```

O REBENTAMENTO

```

501 REM DROIDS MOVE
502 PRINT AT 0,13; BRIGHT 1;D$;
BRIGHT 0;""$ MOVE "" : BEEP
.05,12
503 LET A$=INKEY$
504 LET X$="QWEADZXC"
505 FOR Z=1 TO 8: IF A$=X$(Z) T
HEN GO TO 508
506 NEXT Z
507 GO TO 503
508 LET C=0: LET X2=X: LET Y2=Y
509 GO SUB 2000
510 IF C=0 THEN BEEP .5,10: GO
TO 503
520 PRINT AT X+1,Y;""$
525 BEEP .05,10: BEEP .05,12
528 IF X=3 THEN PRINT AT X,Y;"
"; AT X+1,Y;"-"; GO TO 530
529 PRINT AT X,Y;"-"; AT X+1,Y;
""$
530 LET X=X2: LET Y=Y2
535 POKE USR "A",255
540 IF X=3 THEN POKE USR "A",15
545 PRINT AT X,Y;" "; AT X+1,Y;
""$
550 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN GO TO
3000
560 IF X=14 THEN GO TO 4000

```

Lines 600-680 Now, it's the mine's turn.

```

600 REM MINE'S MOVE
601 PRINT AT 0,13; BRIGHT 1;M$;
BRIGHT 0;""$ MOVE "" : BEEP
.05,12
602 LET A$=INKEY$
603 LET X$="TYUGJBNMH"
604 FOR Z=1 TO 9: IF A$=X$(Z) T
HEN GO TO 607
605 NEXT Z
606 GO TO 602
607 REM CHECK IF MOVE IS LEGAL
608 IF A$="T" AND X1-1=X AND Y1
-3=Y THEN GO TO 617
609 IF A$="Y" AND X1-1=X AND Y1
+1=Y THEN GO TO 617
610 IF A$="U" AND X1-1=X AND Y1
+5=Y THEN GO TO 617
611 IF A$="G" AND X1=X AND Y1-4
=Y THEN GO TO 617
612 IF A$="J" AND X1=X AND Y1+4
=Y THEN GO TO 617
613 IF A$="B" AND X1+1=Y AND Y1
-5=Y THEN GO TO 617
614 IF A$="N" AND X1+1=X AND Y1
-1=Y THEN GO TO 617
615 IF A$="M" AND X1+1=X AND Y1
+3=Y THEN GO TO 617
616 GO TO 620
617 BEEP .5,10: GO TO 602
620 IF A$="H" THEN GO TO 640
625 PRINT AT 10,0;"VIEW MINE
3 POSITION? (Y/N) "
626 PAUSE 0: LET Z0=INKEY$
627 IF Z0="N" THEN PRINT AT 10,
0;""$ : PAUSE 0: GO TO 602
628 IF Z0="Y" THEN GO TO 630
629 GO TO 626
630 PRINT AT 10,0;""$
631 PRINT AT X1+1,Y1;" "
632 PAUSE 0
633 PRINT AT X1+1,Y1;" "
635 PAUSE 0: GO TO 602
639 PRINT AT 10,0;""$
640 LET C=0: LET X2=X1: LET Y2=
Y1
650 GO SUB 2000
655 IF C=0 THEN BEEP .5,10: GO
TO 602
660 LET X1=X2: LET Y1=Y2
665 BEEP .05,10: BEEP .05,12: F
OR C=1 TO 10: NEXT C

```

```

670 LET B=B-1: PRINT AT 21,0;"
": IF B=8 THEN GO TO 3000
680 GO TO 500
1999 REM *CHECK + EXECUTE MOVE*
Lines 1999-2038 Check and execute move.
2000 IF A$(X)X$(1) THEN GO TO 200
5
2001 IF X2=3 OR X2+Y2=17 THEN RE
TURN
2002 LET X2=X2-1: LET Y2=Y2-3
2003 LET C=1: RETURN
2005 IF A$(X)X$(2) THEN GO TO 201
0
2006 IF X2=3 THEN RETURN
2007 LET X2=X2-1: LET Y2=Y2+1
2008 LET C=1: RETURN
2010 IF A$(X)X$(3) THEN GO TO 201
5
2011 IF X2=3 OR X2+Y2=29 THEN RE
TURN
2012 LET X2=X2-1: LET Y2=Y2+5
2013 LET C=1: RETURN
2015 IF A$(X)X$(4) THEN GO TO 202
0
2016 IF X2+Y2=17 THEN RETURN
2017 LET Y2=Y2-4
2018 LET C=1: RETURN
2020 IF A$(X)X$(5) THEN GO TO 202
5
2021 IF X2+Y2=29 THEN RETURN
2022 LET Y2=Y2+4
2023 LET C=1: RETURN
2025 IF A$(X)X$(6) THEN GO TO 203
0
2026 IF X2=14 OR X2+Y2=17 THEN R
ETURN
2027 LET X2=X2+1: LET Y2=Y2-5
2028 LET C=1: RETURN
2030 IF A$(X)X$(7) THEN GO TO 203
5
2031 IF X2=14 THEN RETURN
2032 LET X2=X2+1: LET Y2=Y2-1
2033 LET C=1: RETURN
2035 IF A$(X)X$(8) THEN RETURN
2036 IF X2=14 OR X2+Y2=29 THEN R
ETURN
2037 LET X2=X2+1: LET Y2=Y2+3
2038 LET C=1: RETURN

```

Lines 3000-3050 Bang goes your droid - mine's a winner.

```

3000 REM *ROBOT DEATH*
3010 REM DEATH MARCH
3020 BEEP .8,-12: BEEP .8,-12: B
EEP .3,-12: BEEP .8,-12: BEEP .9
,-9: BEEP .3,-10: BEEP .7,-10: B
EEP .3,-12: BEEP .6,-12: BEEP .4
,-13: BEEP .7,-12
3030 CLS
3040 PRINT AT 10,10; BRIGHT 1; I
NVERSE 1;M$: BRIGHT 0; INVERSE 0
;" WINS!"
3050 GO TO 4000

```

Lines 4000-4120 Now the tables are turned and the droid's won.

```

4000 REM *ROBOT WIN*
4010 REM VICTORY TUNE
4020 FOR X=1 TO 2
4030 BEEP .2,7: BEEP .2,5: BEEP
.2,4: BEEP .2,2: BEEP .2,0: BEEP
.2,0: BEEP .2,2: BEEP .2,2: BEE
P .2,4: BEEP .2,7
4040 NEXT X
4050 CLS
4070 PRINT AT 10,10; BRIGHT 1; I
NVERSE 1;D$: BRIGHT 0; INVERSE 0
;" WINS!"

```

```

4000 PAUSE 0
4090 CLS
4100 PRINT INK 3;"
4110 LET D$="": LET M$="": POKE
USR "A",15
4120 GO TO 5

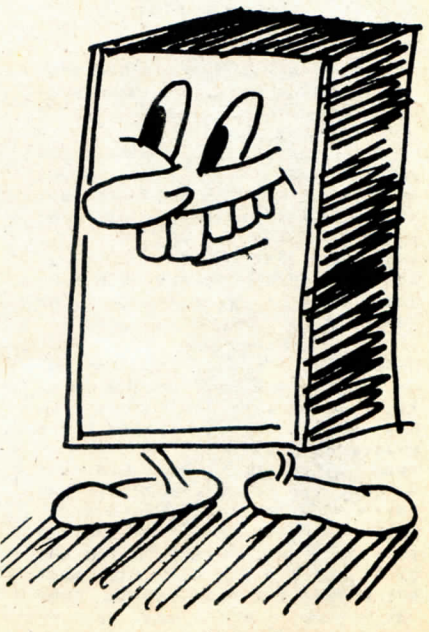
```

Lines 9000-9999 These lines define the UDGs.

```

8999 STOP
9000 REM *DEFINE UDG'S*
9010 FOR X=USR "A" TO USR "U"+7
9020 READ A: POKE X,A
9030 NEXT X
9040 DATA 15,15,39,72,255,128,18
2,182,255,19,229,9,241,21,213,21
3,143,160,159,128,255,45,90,247,
21,90,148,24,240,95,192,128: REM
Data for player
9050 DATA 143,160,159,128,255,34
,68,127,21,90,148,24,240,32,64,1
28: REM Data for Real Foot
9060 DATA 1,2,4,0,16,32,64,128,2
55,255,255,255,255,255,255,255,2
55,0,0,0,0,0,0,255,3,7,13,21,4
3,87,175,171,86,172,72,176,96,19
2,0,255,2,4,8,16,32,64,128: REM
Data for block
9070 DATA 0,3,3,15,29,59,55,127,
0,192,192,240,248,252,252,254,12
7,127,63,63,31,15,3,0,254,254,25
2,252,248,240,192,0: REM Data fo
r block
9080 DATA 14,17,49,66,135,128,14
3,144,0,0,0,0,255,0,240,31,0,0,0
,0,240,8,8,240,144,143,144,143,1
44,144,135,248,16,240,32,224,64,
64,192,0: REM Data for hand
9999 RETURN

```

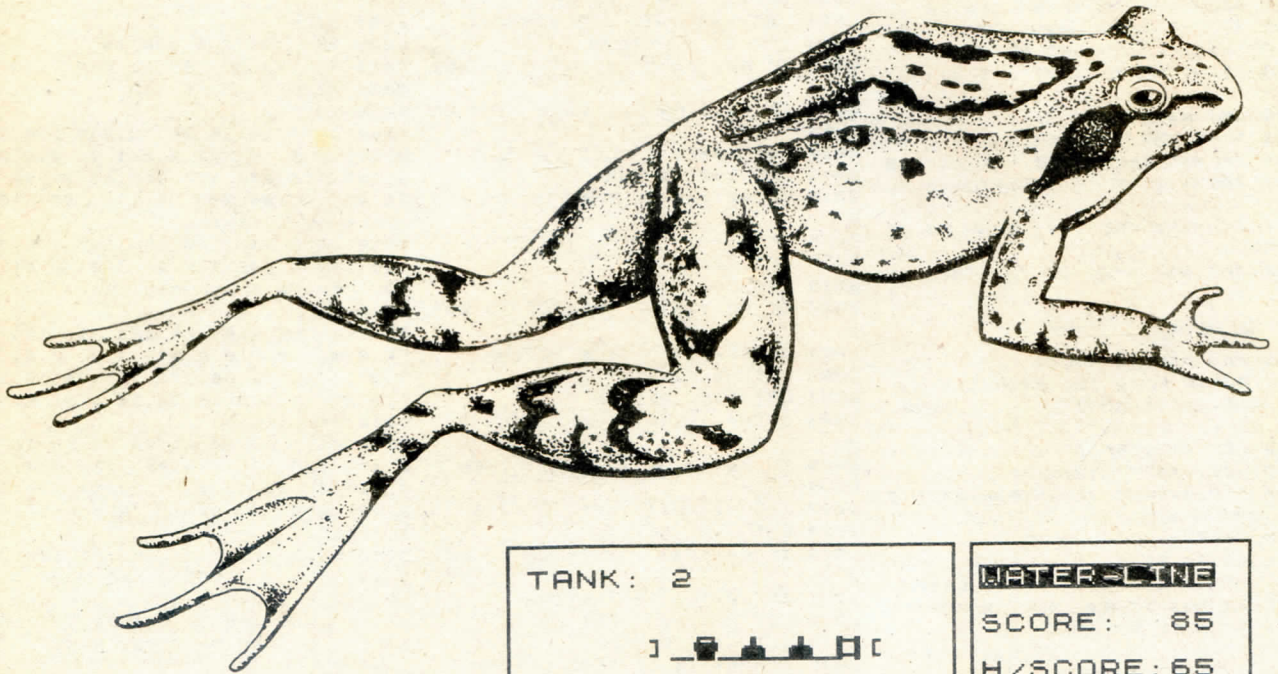


À tona da água

Uma rã caiu num tanque donde tenta, desesperadamente, sair. A sua única esperança de salvação é saltar suficientemente alto para apanhar os objectos de que necessita para sobreviver. Por cima dela, passa um tapete transportador com os objectos vitais: partes dum escadote que, quando apanhados, permitirão à rã sair do tanque; esponjas que servem para chupar parte da água; ácido que destrói parte do escadote e baldes.

O segredo está em calcular o tempo do salto, ao segundo exacto, de forma a permitir à rã apanhar o objecto que mais lhe convém.

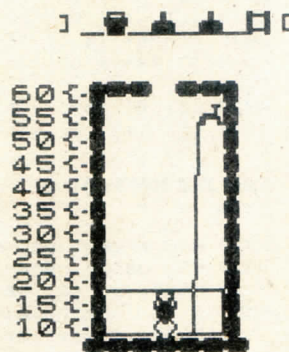
E qual é o prémio para tanto esforço? Quando, finalmente, a nossa rã consegue sair deste malfadado tanque há logo outro que a espera, mas, do qual, ainda é mais difícil escapar.



LISTA 1

```
1 REM *****
  *Underlined characters*
  *are entered in      *
  *GRAPHICS mode.     *
  *****
1000 REM *****
1010 REM * STIPIAN SOFTWARE '85*
1020 REM *****
***
1030 POKE 23659,2
1040 BORDER 0: PAPER 0: CLS : PR
INT PAPER 6: INK 2: FLASH 1: BR
IGHT 1: "
  ": FLASH 0
1050 PRINT INK 7: " You control
a frog in a tank gradually fi
lling with water. You jump to a co
nveyor belt above, to obtain the o
bjects upon it. "
1060 PRINT INK 7: " Objects on t
he Conveyor belt.. ": PRINT INK
4: " A LADDER TO AID IN THE ESC
APE A SPONGE TO MOP UP THE WAT
ER A BUCKET TO ADD TO THE WAT
ER ACID TO EAT AWAY THE LADDE
R": PRINT INK 7: " CONTROL JUMP
BY KEY '0'": PRINT INK 7: " Sc
ore by how far you get up the tan
k. ": PRINT INK 6: " If you es
cape a more perilous tank awaits.
...."
```





TANK: 2



WATER-LINE

SCORE: 85
H/SCORE: 65
LIVES : 1

KEY:

-  - SPONGE
-  - BUCKET
-  - LADDER
-  - ACID

REPORT :
GAME-OVER ANOTHER GO? (Y/N)

```
1070 PRINT AT 21,0: PAPER 6: INK
  1: FLASH 1: BRIGHT 1: " PRESS A
NY KEY TO CONTINUE... ": IF INK
EY0="" THEN GO TO 1070
1080 GO SUB 2590
1090 LET hi=0
1100 LET li=3: LET l=2: LET spd
=0: LET s=10
1110 BORDER 0: PAPER 0: CLS : BR
IGHT 1: INK 7
1120 FOR i=15 TO 8 STEP -.5
1130 BEEP .05,1
1140 NEXT i
1150 FOR r=1 TO 3
1160 FOR i=14 TO 20
1170 BEEP .05,1
```

```
1180 NEXT i
1190 NEXT r
1200 DIM a*(5)
1210 DIM m(5)
1220 DIM c(5)
1230 DIM g*(5)
1240 LET g*(1)="E": LET c(1)=3
1250 LET g*(2)="S": LET c(2)=6
1260 LET g*(3)="B": LET c(3)=4
1270 LET g*(4)="E": LET c(4)=5
1280 LET g*(5)=" ": LET c(5)=0
1290 FOR i=1 TO 5
1300 LET a*(i)=g*(i)
1310 LET m(i)=c(i)
1320 NEXT i
2000 REM *****
2010 REM Screen Routine
```



```

2020 REM *****
2030 LET d=33: LET h=16: LET x=1
6
2040 CLS : BRIGHT 1
2050 PLOT 1,175: DRAW 150,0: DR
W 0,-155: DRAW -150,0: DRAW 0,15
5
2060 INK 2
2070 PRINT AT 7,4;"60(LEE EER"
2080 LET cal=55
2090 FOR i=8 TO 17
2100 PRINT INK 6;AT 1,4;cal;"(
"; INK 2;"L   R"
2110 LET cal=cal-5
2120 NEXT i
2130 PRINT AT 18,7;"BBBBBB"
2140 PRINT INK 6;AT 8,12;"I"
2150 INK 7
2160 PLOT 95,105: DRAW INK 5;2
,-71
2170 PLOT 157,175: DRAW 94,0: DR
AW 0,-155: DRAW -94,0: DRAW 0,15
5
2180 PRINT AT 1,1;"TANK: ";1*5;
INK 5;AT 1,20;"WATER-LINE"
2190 PRINT INK 4;AT 5,20;"H/SCO
RE: ";hi
2200 PRINT INK 4;AT 7,20;"LIVES
":hi
2210 PRINT INK 3;AT 10,20;"KEY:
"
2220 INK 5
2230 PRINT INK 6;AT 12,21;"E"
INK 7;"-SPONGE"
2240 PRINT INK 5;AT 14,21;"E"
INK 7;"-BUCKET"
2250 PRINT INK 3;AT 16,21;"E"
INK 7;"-LADDER"
2260 PRINT INK 4;AT 18,21;"R"
INK 7;"-ACID"
2270 PRINT AT 20,1;"REPORT:"

```

```

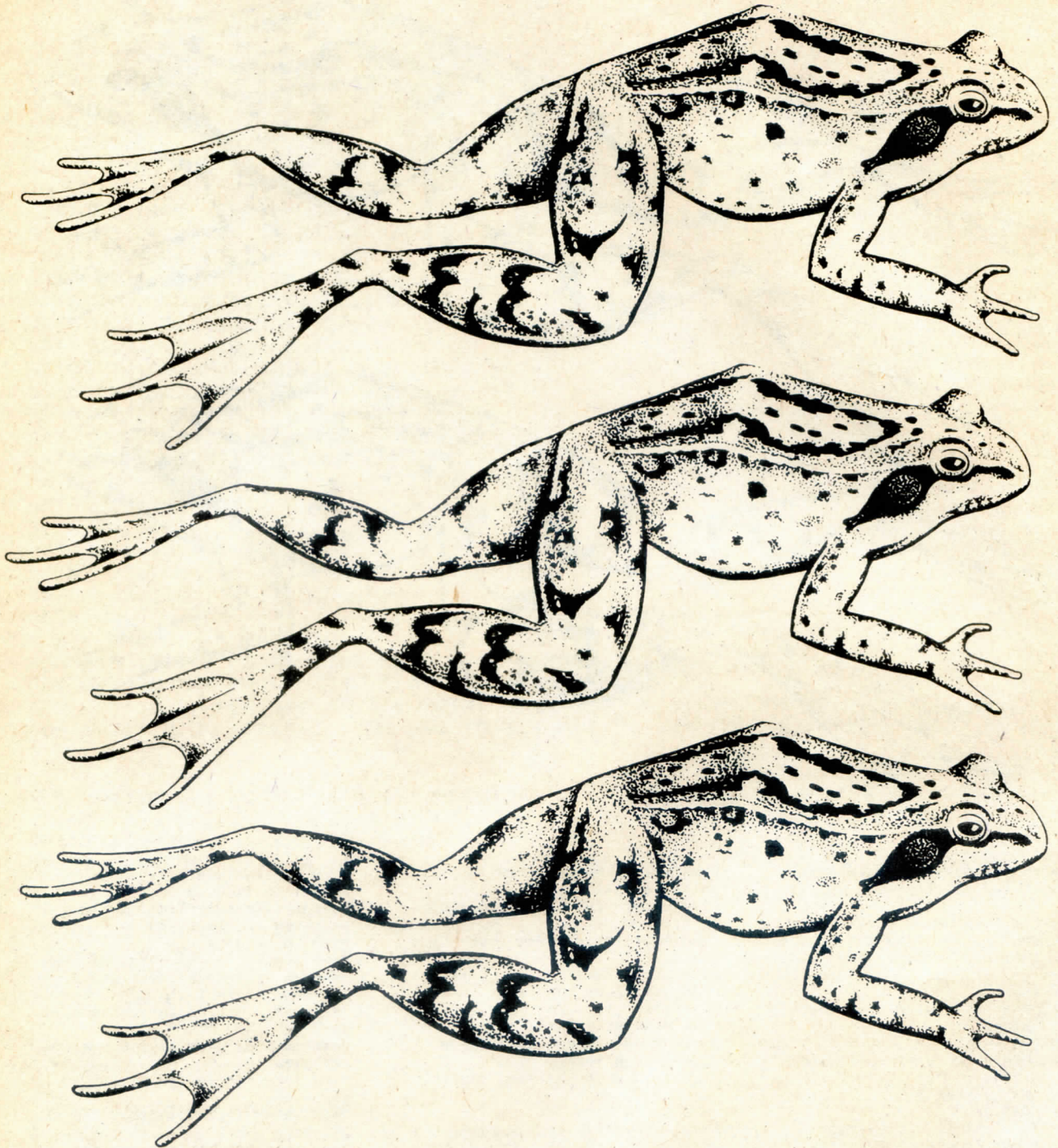
2280 PRINT PAPER 3; INK 4;AT x,
10;"E";AT x+1,10;"G"
2290 PRINT INK 6;AT 3,20;"SCORE
": "s
2300 PLOT 103,d: DRAW OVER 1;-3
9,0
2310 LET d=d+1
2320 LET rd=21-INT (d/8)
2330 BEEP .01,d-60: PLOT 103,d:
DRAW INK 5; OVER 1;-39,0
2340 IF rd<h THEN GO TO 3230
2350 GO SUB 3010
2360 IF INKEY$="0" THEN GO TO 2
380
2370 GO TO 2300
2380 PRINT INK 3;AT h,10;"E" I
NK 3;AT h+1,10;"E": LET x=x-2: G
O TO 2410
2390 LET x=x-2
2400 PRINT AT x+2,10;" ";AT x+3,
10;" "
2410 BEEP .01,5: PRINT INK 4;AT
x,10;"E"; INK 4;AT x+1,10;"G"
2420 IF x<=4 THEN GO TO 2450
2430 GO SUB 3030
2440 GO TO 2390
2450 LET m=a*(3): LET t=m(3)
2460 LET a*(3)=" ": LET m(3)=0
2470 PRINT INK t;AT x-1,10;m$
2480 PRINT AT x,10;" ";AT x+1,10
;" ";AT x-1,10;" "
2490 LET x=x+1
2500 IF x=h+1 OR x=h THEN LET x
=h: GO TO 2540
2510 PRINT PAPER 0; INK 4;AT x,
10;"E";AT x+1,10;"E"
2520 GO TO 2470
2530 LET x=h: PRINT ; PAPER 3; I
NK 4;AT x,10;"E";AT x+1,10;"G"
2540 IF t=5 THEN GO TO 3430
2550 IF t=6 THEN GO TO 3150

```

```

2560 IF t=3 THEN LET o=-1: LET
s=s+5: GO TO 3360
2570 IF t=4 AND h<16 THEN LET o
=+1: LET s=s-5: GO TO 3340
2580 GO TO 2280
2590 FOR i=1 TO 10: READ p$: FOR
n=0 TO 7: READ a: POKE USR p$+n
,a: NEXT n: NEXT i
2600 DATA "b",126,255,255,255,12
6,0,0,0
2610 DATA "+",102,66,153,189,189
,255,126,126
2620 DATA "g",126,60,90,129,129,
66,36,102
2630 DATA "l",14,31,31,31,223,31
,31,14
2640 DATA "r",112,248,248,248,24
8,248,248,112
2650 DATA "t",14,4,4,124,254,194
,195,0
2660 DATA "s",0,30,63,127,126,25
2,248,112
2670 DATA "p",126,66,255,255,255
,126,126,126
2680 DATA "a",24,24,24,126,255,2
55,255,255
2690 DATA "e",195,255,195,195,19
5,195,255,195
2700 RESTORE
2710 RETURN
3000 REM *****
3010 REM Conveyor
3020 REM *****
3030 LET spd=spd+1
3040 IF spd<1 THEN GO TO 3140
3050 LET spd=0
3060 FOR i=1 TO 4
3070 LET a*(i)=a*(i+1)
3080 LET m(i)=m(i+1)
3090 NEXT i
3100 LET t=INT (RND*4)+1

```



```

3110 LET a$(5)=g$(t): LET m(5)=c
(t)
3120 LET a$(1)=a$(5): LET m(1)=m
(5)
3130 PRINT INK 2;AT 4,6;"1"; IN
K 7;"_"; INK m(2);a$(2); INK 7;"
_"; INK m(3);a$(3); INK 7;"_"; I
NK m(4);a$(4); INK 7;"_"; INK m(
1);a$(1); INK 2;"["
3140 RETURN
3150 LET r=INT (RND*4)
3160 PRINT PAPER 3; INK 4;AT x,
10;"E";AT x+1,10;"E"
3170 PRINT INK 7;AT 21,1;"MOPPE
D UP ";r;" mm/WATER"
3180 PLOT 103,d: DRAW OVER 1;-3
9,0
3190 IF d-r<=33 THEN LET d=d+r:
GO TO 3210
3200 LET d=d-r
3210 PLOT 103,d: DRAW OVER 1;-3
9,0

```

```

3220 GO TO 2230
3230 PRINT INK 2;AT 21,1;"AAARR
GGH!!!"; INK 7;" DROWNED IN ";T
ANK ";1*5;"
3240 FOR i=20 TO 0 STEP -1
3250 BEEP .1,i
3260 NEXT i
3270 LET li=li-1: IF li=0 THEN
GO TO 3290
3280 GO TO 1110
3290 IF s>hi THEN LET hi=s
3300 PRINT INK 6;AT 21,1;"GAME-
OVER"; INK 4; FLASH 1;" ANOTHER
GO? (Y/N)
3310 IF INKEY$="y" OR INKEY$="Y"
THEN GO TO 1100
3320 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
THEN STOP
3330 GO TO 3310
3340 PRINT INK 7;AT 21,1;"ACID:
-LADDER LENGTH DECREASES"
3350 GO TO 3370

```

```

3360 PRINT INK 7;AT 21,1;"LADDE
R LENGTH INCREASES"
3370 LET h=h+o: PRINT INK 3;AT
h,10;"_": LET x=h
3380 IF h<>5 THEN GO TO 2280
3390 PRINT INK 7;AT 21,1;"YOU H
AVE ESCAPED FROM TANK ";1*10/2;"
": LET l=1+.2
3400 IF s>hi THEN LET hi=s
3410 FOR i=1 TO 250: NEXT i
3420 GO TO 1110
3430 LET r=INT (RND*8)
3440 PRINT PAPER 3; INK 4;AT x,
10;"_";AT x+1,10;"_";
3450 PRINT INK 7;AT 21,1;"TANK
FILLS WITH ";r;" mm/WATER"
3460 PLOT 103,d: DRAW OVER 1;-3
9,0
3470 LET d=d+r
3480 PLOT 103,d: DRAW OVER 1; I
NK 5;-39,0
3490 GO TO 2230

```

Cricket

O cricket é, como todos sabem, um jogo tipicamente inglês e cuja divulgação, ao contrário de muitos outros também com a mesma origem, nunca conseguiu atravessar o Canal da Mancha, excepção feita a países de implantação dos britânicos.

Com a ajuda do Spectrum será, talvez, possível divulgar este jogo que continua a ser um mistério para muita gente, com jogadores a atirarem uma bola para outros que lhe dão uma pancada e fazem uma longa corrida. E há também uns pauzinhos que, de vez em quando, se deitam abaixo.

Que os europeus não o percebam é uma coisa, mas que os britânicos vibram intensivamente com ele, é uma verdade.

Com a ajuda do 48K poderemos assistir a partidas de cricket com a particularidade de se poder pôr em confronto equipas apenas britânicas, ou de uma delas contra equipas nacionais de países onde este povo implantou os seus hábitos e costumes: Austrália, Paquistão, Nova Zelândia, Sri Lanka; etc.

Imagine-se a ver uma bola batida em cheio e com raiva, que vai cair para além dos espectadores, não permitindo a continuação da jogada, e o conseqüente delírio dos espectadores que se levantam dos seus lugares glorificando o batedor. É assim que se inicia uma tarde de cricket no écran do seu computador pessoal.

O objectivo é obter o melhor resultado possível ou atingir um resultado pré-estabelecido. O programa está preparado para reter as equipas de Essex da Inglaterra e a escolha é entre 40 ou 50 contras (overs). Qualquer das equipas pode ser mudada alterando as linhas que se seguem (em que x\$ é Essex/Inglaterra e f\$ a opositora):

802 & 812 (regional/regional) 809 & 819 (regional/internacional)

2002 & 2501 — dados (regional/internacional)

2004 & 2503 x\$ Essex/Inglaterra

Os opositores são escolhidos a esmo e não afectam o desenvolvimento do jogo.

Depois de cada jogada o painel de resultados pode ser copiado para uma ZX Printer.

Os espectadores de cada lado do painel levantam os braços sempre que é obtida uma pancada de seis ou é derrubada uma meta (paulito). Depois de cada contra (jogada) pode obter, por opção, o número de pontos e o número de pontos previsto. O painel de resultados mostra o total de jogadas pontuadas, as corridas do batedor, o total quando a meta é derrubada, os «overs» do lançador, metas derrubadas e o número de lançamentos.

Deve utilizar 3 chaves: 1 para as pancadas defensivas, 2 para pancadas fortes de ataque, 3 para pancadas agressivas.

Os detalhes estão contidos no programa.

Os User Defined Graphics aparecem em maiúsculas e devem entrar no modo gráfico. São: A-M meta, N espectadores, O braços ao alto, P espectadores com os braços levantados, Q indicador para os lançadores.

Variáveis

V (1) resultados do jogador, no painel:

1 variável para o jogador, sem resultado

bw número do lançador

lw resultado do derrube da última meta

wkt número de metas derrubadas

tot total de pontos nesse momento

ov «overs» feitos

pl resultado actual do jogador

no número do batedor

bal número da bola na jogada a decorrer

v número a esmo (random) mais fórmula

f coeficiente (total:over)

q total elevado (para determinado coeficiente de jogada)

ovs número de «overs» escolhido (40 ou 50)

p «over» de 40 (para determinado coeficiente de jogada)

t q:p (para determinar coeficiente da jogada)

z (bal* 4+1) posição para o «display»

hi total inicial que se pretende atingir

rr Tot-hi, rs hi tot. (Para «vencer por jogadas» no painel)

sk factor de habilidade escolhido

r\$ STRS\$r

t\$ STR\$t

c\$ resposta da chave (cópia)

e\$ data

w\$ nome dos jogadores

x\$ equipa da casa

f\$ equipa visitante

Respostas das chaves:

s\$ nova vez de jogar

g\$ cópia

y\$ alguns detalhes da partida

q\$ instruções

b\$ novas instruções

i\$ correcção de detalhes

«line by line»

40-92 fixa as variáveis

110-150 verifica as chaves para introdução

160-340 resultado para uma determinada bola

350-360 pára a meio a marcação de pontos

370-400 faz sair a cópia de resultados

410 verifica os resultados anteriores para que possa sair o resultado

420-470 faz sair a copia do resultado pré-requerida

480-493 retoma o jogo depois da saída dos resultados

500-560 adiciona as metas derrubadas e as corridas ao resultado do jogador

570-630 imprime o resultado da bola na devida posição

640-670 incrementa as variáveis

690-720 imprime novos dados, actualizados, se necessário, a seguir a cada bola

730 confirma se as metas são igual a 10 no fim de cada jogo

740 verifica se há mais bolas e regressa ao jogo

750-751 verifica se BAL=1, se sim, «end of over» e apaga o quadro

752-760 verifica se o fim «over» foi atingido, se não, retoma o jogo

770 Imprime «fim da pontuação». Pergunta se quer cópia

800-921 imprime quadro de resultados

930-958 cópia das opções, opção dos detalhes

970 fim do écran

1000-1030 se a meta é derrubada, espectadores levantam os braços

1040-1260 título do écran

1290-1370 instruções

1390-1408 introduz os pormenores

1409-1565 UDG (User Defined Graphics)

1580-1720 formatiza o écran

2000-2002 se as «overs» são iguais a 40 escolhe a equipa regional

2500 se as «overs» são iguais a 50 escolhe a equipa nacional

2502-2552 apresentação do écran

CRICKET

```

10 PAPER 4: BORDER 4: RANDOMIZE 0
20 GO SUB 1409: GO SUB 1040
22 GO TO 30
29 CLS : BORDER 4: GO SUB 1390
30 PAPER 7: GO SUB 1580
31 GO SUB 2000
40 DIM v(11): LET l=0
45 LET bw=INT (RND*5)+1
50 LET lw=0
60 LET wkt=0: LET tot=0: LET ov=0: LET pl=0: LET no=1
70 LET bal=0: PRINT AT 10,15;ov: PRINT INVERSE 1;AT bw+5,27;"@":PRINT AT 18
,
5;hi
80 LET v=0
90 LET v=INT (RND*270)+1+(p1/30)+(bw-3)+(2-INT (no/2))
91 IF v<1 THEN LET v=1
92 IF v>270 THEN LET v=270
100 PAUSE 0
110 IF INKEY$<>"1" AND INKEY$<>"2" AND INKEY$<>"3" AND INKEY$<>"r" AND INKEY$<>
"R" THEN GO TO 100
120 IF INKEY$="1" THEN GO TO 160
130 IF INKEY$="2" THEN GO TO 220
140 IF INKEY$="3" THEN GO TO 290
150 IF INKEY$="r" OR INKEY$="R" THEN GO TO 350.
160 IF v>=1 AND v<=5 THEN GO TO 510
170 IF v>=6 AND v<=132 THEN GO TO 500
180 IF v>=133 AND v<=232 THEN GO TO 520
190 IF v>=233 AND v<=266 THEN GO TO 530
200 IF v>=267 AND v<=268 THEN GO TO 540
210 IF v>=269 AND v<=270 THEN GO TO 550
220 IF v>=1 AND v<=15 THEN GO TO 510
230 IF v>=16 AND v<=146 THEN GO TO 500
240 IF v>=147 AND v<=201 THEN GO TO 520
250 IF v>=202 AND v<=231 THEN GO TO 530
260 IF v>=232 AND v<=234 THEN GO TO 540
270 IF v>=235 AND v<=269 THEN GO TO 550
280 IF v=270 THEN GO TO 560
290 IF v>=1 AND v<=45 THEN GO TO 510
300 IF v>=46 AND v<=123 THEN GO TO 500
310 IF v>=124 AND v<=181 THEN GO TO 520
320 IF v>=182 AND v<=201 THEN GO TO 530
325 IF v>=202 AND v<=205 THEN GO TO 540
330 IF v>=206 AND v<=230 THEN GO TO 550
340 IF v>=231 AND v<=270 THEN GO TO 560
350 IF ov=0 THEN GO TO 100
360 IF bal>0 THEN GO TO 100
370 LET r=tot/ov: LET r$=STR$ r: PRINT AT 21,1;"Run Rate "
380 IF LEN r$<3 THEN PRINT AT 21,11;r$+".0": GO TO 410
390 IF LEN r$=3 THEN PRINT AT 21,11;r$: GO TO 410
400 IF LEN r$>3 THEN PRINT AT 21,11;r$( TO 4): GO TO 410
410 IF tot>=hi THEN GO TO 490
420 LET q=hi-tot+1
425 IF ovs=50 THEN GO TO 435
430 LET p=40-ov: LET t=q/p: GO TO 440
435 LET p=50-ov: LET t=q/p
440 LET t$=STR$ t: PRINT AT 21,17;"Reqd.R/R "
450 IF LEN t$<3 THEN PRINT AT 21,27;t$+".0": GO TO 480
460 IF LEN t$=3 THEN PRINT AT 21,27;t$: GO TO 480
470 IF LEN t$>3 THEN PRINT AT 21,27;t$( TO 4): GO TO 480
480 PAUSE 0
481 IF INKEY$<>"r" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 480
482 PRINT INK 4;AT 21,0;"████████████████████": GO TO 1

```



CRICKET

```

490 PRINT INK 4;AT 21,17;"████████████████████"
491 PAUSE 0
492 IF INKEY$<>"r" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 491
493 PRINT INK 4;AT 21,1;"████████████████████": GO TO 100
500 LET tot=tot+0: GO SUB 980: GO TO 570
510 LET wkt=wkt+1: GO SUB 660: GO SUB 1000: LET pl=0: LET no=no+1: GO SUB 980:
GO TO 580
520 LET tot=tot+1: LET pl=pl+1: GO SUB 980: GO TO 590
530 LET tot=tot+2: LET pl=pl+2: GO SUB 980: GO TO 600
540 LET tot=tot+3: LET pl=pl+3: GO SUB 980: GO TO 610
550 LET tot=tot+4: LET pl=pl+4: GO SUB 980: GO TO 620
560 LET tot=tot+6: LET pl=pl+6: GO SUB 980: GO TO 630
570 GO SUB 640: PRINT BRIGHT 1; INK 2;AT 12,z;"██";AT 13,z;"██";AT 14,z;"██"
█
";AT 15,z;"██": GO TO 690
580 GO SUB 640: PRINT BRIGHT 1;AT 12,z;"██";AT 13,z;"██";AT 14,z;"██";AT
15
,z;"██": PAUSE 15: BEEP .01,0: PRINT BRIGHT 1;AT 12,z;"███";AT 13,z;"███";A
T 1
4,z;"███";AT 15,z;"███": GO SUB 1030: GO TO 690
590 GO SUB 640: PRINT BRIGHT 1; INK 4;AT 12,z;"███";AT 13,z;"███";AT 14,z;"███"
█
";AT 15,z;"███": GO TO 690
600 GO SUB 640: PRINT BRIGHT 1; INK 3;AT 12,z;"███";AT 13,z;"███";AT 14,z;"███"
█
";AT 15,z;"███": GO TO 690
610 GO SUB 640: PRINT BRIGHT 1; INK 5;AT 12,z;"███";AT 13,z;"███";AT 14,z;"███"
█
";AT 15,z;"███": GO TO 690
620 GO SUB 640: PRINT BRIGHT 1; INK 6;AT 12,z;"███";AT 13,z;"███";AT 14,z;"███"
█
";AT 15,z;"███": GO TO 690
630 GO SUB 640: PRINT BRIGHT 1; INK 1;AT 12,z;"███";AT 13,z;"███";AT 14,z;"███"
█
";AT 15,z;"███": GO SUB 1020: GO TO 690
640 LET z=(bal*4+1)
650 RETURN
660 LET l=l+1
670 LET v(1)=pl
680 RETURN
690 PRINT AT 6,14;tot
700 PRINT AT 8,15;wkt
710 PRINT AT 5,22;no
720 PRINT AT 7,21;pl
730 IF wkt=10 THEN GO TO 770
740 IF bal<6 THEN GO TO 80
750 IF bal=6 THEN PRINT FLASH 1;AT 21,0;"END OF OVER": PAUSE 50: PRINT INK 4
;AT 21,0;"████████████████████": FOR a=5 TO 25 STEP 4: FOR b=12 TO 15: PRINT AT b,a;"
"
: NEXT b: NEXT a: LET bal=0: LET ov=ov+1
751 LET bw=bw+1: PRINT INVERSE 1;AT bw+4,27;" ": IF bw=6 THEN LET bw=1
752 IF ov<40 THEN GO TO 70
760 IF ov=40 AND ovs=40 THEN PRINT AT 10,15;"40": LET l=l+1: LET v(1)=pl: GO T
O 770
761 IF ov<50 AND ovs=50 THEN GO TO 70
762 IF ov=50 AND ovs=50 THEN PRINT AT 10,15;"50": LET l=l+1: LET v(1)=pl
770 PRINT FLASH 1;AT 21,18;"END OF INNINGS": PAUSE 200: PRINT INK 4;AT 21,18;
"████████████████████"
780 INPUT "ZX printer copy (y/n)?";c$
790 IF c$="y" OR c$="Y" THEN GO SUB 2550: COPY : GO TO 780
791 IF c$<>"n" AND c$<>"N" THEN GO TO 780
800 IF ovs=50 THEN GO TO 811
801 CLS : PRINT "*****": FOR l=1 TO 11: PRINT TAB (20);v(1): NEXT l
802 PRINT AT 1,3;"Chelmsford";AT 1,18;e$
803 PRINT AT 2,14-LEN x$;x$;AT 2,15;"v";AT 2,17;f$: PRINT AT 5,INT 15-(LEN x$-1
)/2;x$
804 PRINT

```

CRICKET

```

805 RESTORE 805: FOR a=1 TO 11
806 READ w$
807 PRINT TAB (6);w$
808 NEXT a
809 DATA "G.Gooch","B.Hardie","K.McEwan","K.Fletcher","K.Font","S.Turner","D.Pr
ingle","D.East","N.Phillip","N.Foster","J.Leyer"
810 GO TO 890
811 CLS : PRINT "      ": FOR l=1 TO 11: PRINT TAB (20);v(1): NEXT l
812 PRINT AT 1,3;"Lords";AT 1,18;e$
813 PRINT AT 2,14-LEN x$;x$;AT 2,15;"v";AT 2,17;f$: PRINT AT 5,INT 15-(LEN x$-1
)/2;x$
814 PRINT
815 RESTORE 815: FOR a=1 TO 11
816 READ w$
817 PRINT TAB (6);w$
818 NEXT a
819 DATA "G.Fowler","C.Tavare","D.Gower","A.Lamb","D.Randall","I.Botham","B.Tay
lor","G.Dilley","N.Cowans","N.Foster","R.Willis"
890 PRINT AT 19,6;"TOTAL(";wkt;AT 19,14;"wkts)";AT 19,20;tot
900 PRINT AT 20,8;ov;AT 20,10;". ";AT 20,11;bal;AT 20,13;"overs"
901 LET rr=tot-hi: LET rs=hi-tot
902 IF tot=hi THEN GO TO 910
903 IF tot>hi THEN GO TO 911
904 IF hi>tot THEN GO TO 912
910 PRINT AT 4,10-LEN x$;x$;AT 4,11;"drew with ";AT 4,21;f$: GO TO 919
911 PRINT AT 4,11-LEN x$;x$;AT 4,12;"won by ";rr;AT 4,23;"runs": GO TO 919
912 PRINT AT 4,11-LEN f$;f$;AT 4,12;"won by ";rs;AT 4,23;"runs"
919 PLOT 12,172: DRAW 230,0: DRAW 0,-169: DRAW -230,0: DRAW 0,169
920 PLOT 159,31: DRAW 25,0
921 IF tot>hi THEN LET hi=tot
930 INPUT "ZX printer copy?(y/n)";g$
940 IF g$="y" OR g$="Y" THEN COPY : GO TO 930
941 IF g$<>"n" AND g$<>"N" THEN GO TO 930
950 INPUT "Do you want another innings?";s$
951 IF s$="y" OR s$="Y" THEN GO TO 955
952 IF s$<>"n" AND s$<>"N" THEN GO TO 950
953 GO TO 970
955 INPUT "Same match details?";y$
956 IF y$="y" OR y$="Y" THEN BORDER 4: GO TO 30
957 IF y$<>"n" AND y$<>"N" THEN GO TO 955
958 GO TO 29
970 CLS : BORDER 4: PRINT "      ...CLOSE OF PLAY...": PRINT "As the sun slowl
y sets over the wicket,we must bid farewell to another day's exciting cricket.
The teams,players and spectators will be here the same time tomorrow - will
you set a new record runs total,or be bowled out for a record low?.Will one
of your batsmen score an all time record over 40 or 50 overs?Who knows what m
ay happen in another game of..."
971 PRINT AT 15,8;"ONE DAY CRICKET"
972 PAUSE 0
980 LET bal=bal+1
990 RETURN
1000 PRINT AT 18,22;tot: PRINT INVERSE 1;AT 7,21;" "
1010 RETURN
1020 PRINT AT 16,0;"EEEE";AT 15,0;"OOOO": PAUSE 35: PRINT AT 15,0;" " ";AT 1
6,0
; "NNNN": RETURN
1030 PRINT AT 16,29;"BBB";AT 15,29;"OOO": PAUSE 35: PRINT AT 15,29;" " ";AT 16
,2
9;"NNN": RETURN
1040 CLS : PAPER 4: BORDER 4
1050 PLOT 15,159: DRAW 15,0: DRAW 0,-22: DRAW -15,0: DRAW 0,22
1060 PLOT 38,137: DRAW 0,22: DRAW 15,-22: DRAW 0,22
1070 PLOT 76,137: DRAW -15,0: DRAW 0,22: DRAW 15,0: PLOT 61,148: DRAW 15,0
1080 PLOT 96,137: DRAW 0,22: DRAW 8,0: DRAW 8,-11: DRAW -8,-11: DRAW -8,0
1090 PLOT 120,137: DRAW 8,22: DRAW 8,-22: PLOT 124,147: DRAW 8,0
1100 PLOT 151,137: DRAW 0,14: DRAW -8,8: PLOT 151,151: DRAW 8,8
1110 PLOT 31,88: DRAW -15,0: DRAW 0,22: DRAW 15,0

```

CRICKET

```

1120 PLOT 39,88: DRAW 0,22: DRAW 15,0: DRAW 0,-11: DRAW -15,0: DRAW 15,-11
1130 PLOT 67,88: DRAW 0,22
1140 PLOT 95,88: DRAW -15,0: DRAW 0,22: DRAW 15,0
1150 PLOT 103,88: DRAW 0,22: PLOT 119,88: DRAW -15,11: DRAW 15,11
1160 PLOT 143,88: DRAW -15,0: DRAW 0,22: DRAW 15,0: PLOT 143,99: DRAW -15,0
1170 PLOT 159,88: DRAW 0,22: PLOT 151,110: DRAW 15,0
1180 PLOT 223,144: DRAW 6,0: DRAW 0,-40: DRAW 7,0: DRAW , -93: PLOT 216,11: DRAW
0,93: DRAW 7,0: DRAW 0,40: PLOT 216,11: DRAW 20,0,PI/2
1190 PLOT 224,144: DRAW 0,-40: PLOT 228,144: DRAW 0,-40: PLOT 226,87: DRAW 0,-62
: PLOT 220,95: DRAW 6,-8: PLOT 232,95: DRAW -6,-8
1200 PLOT 199,8: DRAW 0,80: DRAW -32,0: DRAW 0,-80: PLOT 183,8: DRAW 0,80
1210 CIRCLE 127,40,20: PLOT 127,20: DRAW 0,40: LET a=123: FOR b=20 TO 60 STEP 3:
PLOT a,b: NEXT b: LET a=131: FOR b=20 TO 60 STEP 3: PLOT a,b: NEXT b
1220 PRINT AT 16,2;"by";AT 18,2;"R.Butcher"
1230 PRINT AT 19,3; 1984"
1260 INPUT "Instructions ? (y/n)";a$
1270 IF a$="y" OR a$="Y" THEN GO TO 1290
1271 IF a$<>"n" AND a$<>"N" THEN GO TO 1260
1280 GO TO 1390
1290 INK 7: CLS : PRINT "INSTRUCTIONS FOR ONE DAY CRICKET": PRINT "
"
1300 PRINT "In this game you act for the sidebatting.One Day Cricket cons
ists of 40 overs(County) or 50 overs(International); ending either at the end of
the allotted overs or the loss of 10wickets,whichever the sooner.": PRIN
T "The scoreboard keeps you informed of what is happening after every d
elivery.": PRINT "For a ball to be bowled press either the keys 1 2 OR 3.": PR
INT INVERSE 1;AT 19,10;"PRESS ANY KEY"
1310 PAUSE 0: CLS : PRINT "These keys also simulate the batsmans stroke to th
at particular delivery.The keys represent as follows..."
1320 PRINT "1 DEFENSIVE STROKE"
1330 PRINT "2 ATTACKING/SOLID STROKE"
1340 PRINT "3 AGGRESSIVE STROKE"
1350 PRINT "By tactical use of these keys for each ball,you determine the out
come (NO-SCORE,RUNS SCORED, OUT).": PRINT "(e.g)Using the 1 key will not prod
uce as many runs as 2 OR 3 but there is less chance of being out.": PRINT
INVERSE 1;AT 19,10;"PRESS ANY KEY": PAUSE 0: CLS : PRINT "The following statisti
cs are also determined by the key chosen. (RUNS/OVER:RUNS/WICKET OVERS/
WICKET). "
1360 PRINT "Apart from these set ratios,alsotaken into account are... (a)B
atsmans No [1-10] (b)Bowlers No [1-5] (c)Players current s
core For both (a)&(b)the best playershave the lowest No. At t
he bottom left corner of theScoreboard will be a team displayed at random,
along with their score that you are trying to beat.Before the first innings this
score is determined by choosing a SKILL FACTOR(1-5).": PRINT INVERSE 1;AT
19,10;"PRESS ANY KEY": PAUSE 0: CLS
1361 PRINT "1 being the easiest.This score is then treated as a -hi score- bein
g updated with your hi totalif that is the case after every innings.After each i
nnings you have the option of changing the MATCH DATA which will result in a ne
w randomly chosen target independent of your hi-score."
1362 PRINT "By pressing the R key you are given your RUN RATE and the REQU
IRED RUN RATE to beat the opponents total.This key will only operate at the
end of an over.Pressing R again will return you to the game.At the end
of the innings you are offered the option of a COPY of both the SCOREBOARD
and SCORECARD ON THE ZX printer."
1370 INPUT "Instructions again ? (y/n)";b$
1380 IF b$="y"OR b$="Y" THEN GO TO 1290
1381 IF b$<>"n" AND b$<>"N" THEN GO TO 1370
1390 INK 0: PAPER 7: CLS : PAPER 7: PRINT AT 0,10;"MATCH DATA": PLOT 75,175: DRA
W 0,-11: DRAW 89,0: DRAW 0,11
1391 INPUT "Date";e$
1392 IF LEN e$>12 THEN GO TO 1391
1393 PRINT INVERSE 1;AT 3,3;"Date - ";e$
1394 INPUT "No of overs ";ovs
1395 IF ovs<>40 AND ovs<>50 THEN GO TO 1394
1396 PRINT INVERSE 1;AT 5,3;"Overs - ";ovs
1401 INPUT "Skill factor (1-5) ";sk
1402 IF sk<>1 AND sk<>2 AND sk<>3 AND sk<>4 AND sk<>5 THEN GO TO 1401

```

CRICKET

```

1403 PRINT INVERSE 1;AT 7,3;"Skill factor - ";sk
1404 LET hi=(4*ovs)+(sk*25)-INT (RND*20)+1
1405 INPUT "Are the above correct";i$
1406 IF i$="y" OR i$="Y" THEN RETURN
1407 IF i$<>"n" AND i$<>"N" THEN GO TO 1405
1408 GO TO 1390
1409 RESTORE 1409: FOR f=USR "a" TO USR "q"+7: READ x: POKE f,x: NEXT f
1410 DATA 24,24,24,24,24,24,24,24
1420 DATA 0,0,0,0,31,31,24,24
1430 DATA 198,198,198,198,198,198,198,198
1440 DATA 0,0,0,0,254,254,198,198
1450 DATA 0,24,56,112,96,0,24,24
1460 DATA 0,0,0,0,0,0,192,192
1470 DATA 192,206,223,223,223,206,192,192
1480 DATA 192,192,193,193,195,195,199,199
1490 DATA 192,192,128,128,0,0,0,0
1500 DATA 12,12,24,24,48,48,96,96
1510 DATA 0,0,0,0,3,3,7,6
1520 DATA 192,192,192,192,192,192,192,192
1530 DATA 0,0,192,224,112,48,0,0
1540 DATA 24,36,36,60,66,129,129,129
1550 DATA 0,0,36,36,66,66,66,66
1560 DATA 153,165,165,60,66,129,129,129
1565 DATA 0,56,124,124,124,56,0,0
1570 RETURN
1580 CLS : PAPER 7: BORDER 0
1590 FOR a=3 TO 14: PRINT INK 5;AT a,0;"████████": NEXT a
1600 FOR a=3 TO 14: PRINT INK 5;AT a,29;"████████": NEXT a
1610 FOR b=0 TO 2: FOR a=0 TO 31: PRINT INK 5;AT b,a;"███": NEXT a: NEXT b
1620 FOR b=21 TO 20 STEP -1: FOR a=0 TO 31: PRINT INK 4;AT b,a;"███": NEXT a: NE
X
T b
1630 FOR a=4 TO 28: FOR b=3 TO 19: PRINT AT b,a;"███": NEXT b: NEXT a
1640 PRINT INVERSE 1;AT 4,13;"TOTAL";AT 5,20;"No "
1641 PRINT INVERSE 1;AT 5,25;"Bw1"
1642 PRINT INVERSE 1;AT 6,26;"1";AT 7,26;"2";AT 8,26;"3";AT 9,26;"4";AT 10,26;"
5"
1650 PRINT INVERSE 1;AT 6,14;" "
1660 PRINT INVERSE 1;AT 8,10;"WKTS";AT 8,15;" "
1670 PRINT INVERSE 1;AT 10,9;"OVERS";AT 10,15;" "
1680 FOR A=5 TO 25 STEP 4: FOR B=12 TO 15: PRINT AT B,A;" " ": NEXT b: NEXT a
1690 PRINT INVERSE 1;AT 17,18;"LAST"
1700 PRINT INVERSE 1;AT 18,18;"WKT";AT 18,22;" "
1710 FOR a=16 TO 19: PRINT AT a,0;"████": NEXT a
1720 FOR a=16 TO 19: PRINT AT a,29;"████": NEXT a
1730 RETURN
2000 IF ovs=50 THEN GO TO 2500
2001 RESTORE 2001: FOR a=1 TO INT (RND*16)+1: READ f$: NEXT a
2002 DATA "Notts","Sussex","Somerset","Middlesex","Surrey","Hampshire","Leics","
Kent","Yorks","Derbys","Gloucs","Glamorgan","Northants","Lancs","Warwicks","Worc
s"
2003 PRINT INVERSE 1;AT 17,5;f$
2004 LET x$="ESSEX": PRINT INVERSE 1;AT 6,5;x$
2005 RETURN
2500 RESTORE 2500: FOR a=1 TO INT (RND*6)+1: READ f$: NEXT a
2501 DATA "Australia","India","Pakistan","Sri Lanka","W. Indies","N. Zealand"
2502 PRINT INVERSE 1;AT 17,5;f$
2503 LET x$="ENGLAND": PRINT INVERSE 1;AT 6,5;x$
2504 RETURN
2550 FOR a=3 TO 14: PRINT AT a,0;" " ": NEXT a
2551 FOR a=3 TO 14: PRINT AT a,29;" " ": NEXT a
2552 FOR b=0 TO 2: FOR a=0 TO 31: PRINT AT b,a;" " ": NEXT a: NEXT b
2553 RETURN
9999 SAVE "oneday" LINE 1

```

Rock'n'roll

Gráficos e som para se divertir durante algum tempo, com este programa em código-máquina que lhe recomendamos fortemente.

O objectivo do jogo é a recolha de todas as jóias que se encontram dispersas na caverna e levá-las para a caverna do lado. Entretanto, não se deixe atingir pelos fragmentos que se desprendem do tecto da caverna e que não respeitam as leis da gravidade que nós conhecemos.

São três as vidas de que dispõe quando se inicia o jogo. Sempre que for atingido por um dos fragmentos, perderá uma vida ou todas se deixar esgotar o tempo que lhe é concedido para executar a tarefa.

Tudo parece demasiado simples. Não se iluda porque o jogo é suficientemente bem elaborado para lhe exigir um bom esforço mental e constitui um gratificante desafio à sua habilidade.

1 BASIC LOADER

Este curto programa diz-lhe o que deve fazer para formatar o écran e carregar o programa principal. Introduza-o e faça SAVE «ROCKNROLL» LINE «0» no primeiro «bit» da fita.

2 HEX LOADER

Este é o programa Hex Loader. Grave o programa, corra-o e introduza toda a Hex List.

3 PROGRAMA PRINCIPAL

Este é o programa código-máquina dissimulado como uma peça do Hex Code. Carregue-o no Hex Loader Program, 8 bytes de cada vez, e proteja o código fazendo SAVE «ROCKCODE» CODE 31050, 6315, assegurando-se que isso será feito só após o BASIC LOADER estar gravado na fita.

```

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 29999
20 PRINT TAB 4;"R O C K ' n '
R O L L"
30 PRINT : PRINT "By Neil Balh
arrie, YOUR SINCLAIR"
35 PRINT
40 PRINT " The idea of the gam
e is to collect all the jewe
ls in a caveto progress onto the
next cave."+CHR$ 13+CHR$ 13+" Y
ou must avoid the boulders as th
ey topple down in the weird gr
avity. You start the game withth
ree lives and lose one each ti
me you are hit by a falling ob
ject or the time runs out."
50 PRINT
60 PRINT " You may use the key
board or a joystick:~" +CHR$ 13+
" Q - Up O - Left
A - Down P - Right"
70 PRINT : PRINT " Z End The G
ame, X Lose A Life,"
80 PRINT " CAPS SHIFT To Move
On A Page"
9998 PRINT AT 0,0;: INK 0: LOAD
""CODE : PRINT USR 32765
9999 SAVE "ROCKNROLL" LINE 0
1 REM General Hex Loader
2 POKE 23658,8
3 INPUT "Start Address ";star
t
4 POKE USR "a",INT (start/256
): POKE USR "a"+1,start-256*INT
(start/256)
5 CLEAR start-1
6 LET start=256*PEEK USR "a"+
PEEK (USR "a"+1)
7 INPUT "Length ";length
8 INPUT "File Name ";f$
10 FOR i=start TO start+length
STEP 8
20 LET cs=0
30 PRINT AT 0,0;"Address ";i
40 INPUT "Hex B Bytes", LINE a
$
60 IF LEN a$<>16 THEN GO TO 1
000
80 LET f=0: FOR j=1 TO 16
90 IF (a$(j)<"0" OR a$(j)>"9")
AND (a$(j)<"A" OR a$(j)>"F") TH
EN LET f=1
100 NEXT j
105 IF f=1 THEN GO TO 1000
110 FOR n=0 TO 7
120 LET y=CODE a$(1)-48: IF y>9
THEN LET y=y-7

```

```

130 LET z=CODE
a$(2)-48: IF z>9
THEN LET z=z-7
140 LET va=16*y+z
150 LET cs=cs+va
160 POKE i+n,va
165 PRINT AT 2,n*3;a$( TO 2)
170 LET a$=a$(3 TO )
180 NEXT n
183 INPUT "Checksum "; LINE a$
184 PRINT AT 2,25;a$
185 IF VAL a$<>cs THEN GO TO 1
000
187 CLS
190 NEXT i
200 CLS : PRINT "SAVE CODE AFTE
R BASIC LOADER." "" "REMOVE EAR LE
AD"
210 SAVE f$CODE start,length
220 CLS : PRINT "VERIFYING"
230 VERIFY ""CODE
240 CLS : PRINT "ALL OK": STOP
1000 PRINT AT 15,0;"ERROR": GO T
O 20
31050 : 00000000000004111 = 82
31058 : 12444421111144211 = 307
31066 : 11244211111244321 = 289
31074 : 11122111112344332 = 272
31082 : 11111111123344333 = 273
31090 : 2111111233344333 = 306
31098 : 3211512333344333 = 404
31106 : 2111111233344332 = 305
31114 : 1111111123344321 = 255
31122 : 11122111112344211 = 238
31130 : 11244211111244111 = 271
31138 : 12444421111142008 = 264
31146 : 0500422222233222 = 258
31154 : 2224422222233322 = 340
31162 : 2224422243333334 = 391
31170 : 2224411143333334 = 373
31178 : 1114411144414444 = 388
31186 : 1114411151111111 = 251
31194 : 1114411111111111 = 187
31202 : 1114411111111111 = 187
31210 : 1114412222222222 = 272
31218 : 2224413333333333 = 390
31226 : 3334413333333333 = 423
31234 : 33342C0405004222 = 256
31242 : 22444444444444122 = 473
31250 : 1114232431344343 = 343
31258 : 2414222431344343 = 361
31266 : 2414222431344343 = 361
31274 : 2413424441444343 = 456
31282 : 2413121000044343 = 227
31290 : 2413320000044343 = 243
31298 : 2415222222244343 = 329
31306 : 2411222222244343 = 325
31314 : 2411333333344343 = 392

```



